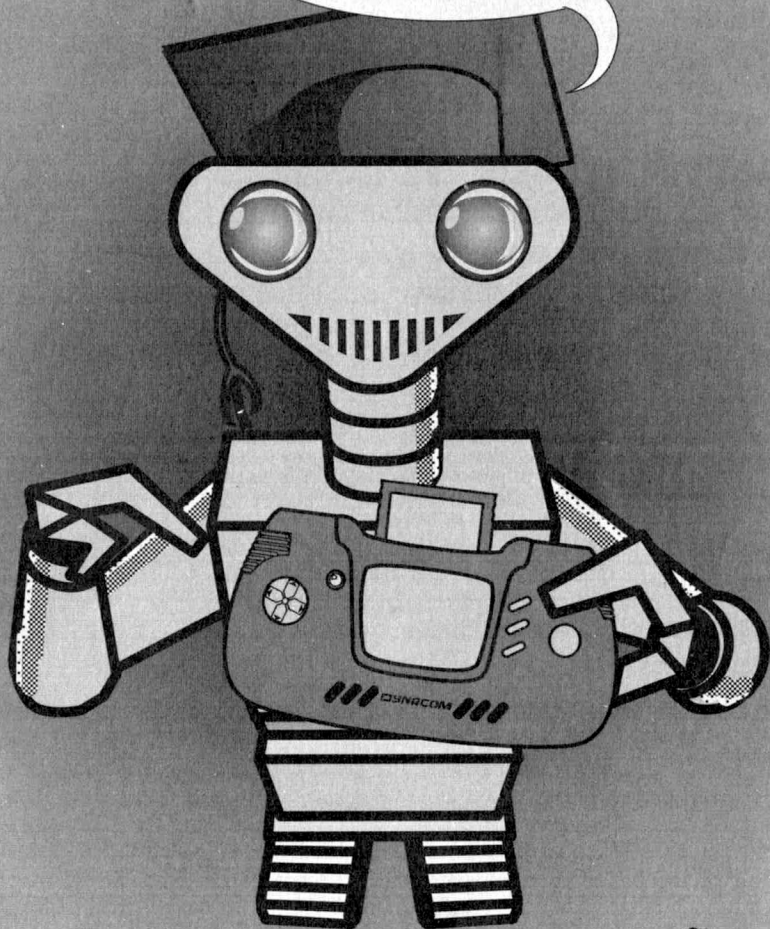


MegaBoy COMPACT

**VEJA COMO OPERAR
SEU MEGABOY !**

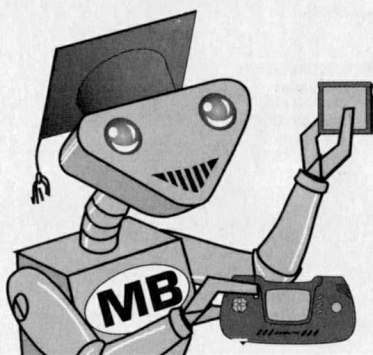


MANUAL DE INSTRUÇÕES

DYNACOM

ÍNDICE

O MEGABOY	3
Componentes	3
Cuidados: Dez Mandamentos	3
Chaves e Conectores	4
Para Ligar o MegaBoy	4
Para Ligar na TV	5
Solução de Problemas	5
Para Jogar	6
O PROGRAMA EDUCATIVO	7
Matemática	7
Inglês	8
Jogos	8
Música	10
Pontuação	11
ÍNDICE DE PALAVRAS	12



PARABÉNS!!

AGORA VOCÊ TEM SEU
MEGABOY, UM PROGRAMA QUE
ENSINA INGLÊS, MATEMÁTICA E
MÚSICA. E QUE AINDA ACEITA
TODOS OS CARTUCHOS ATARI*!

O MEGABOY

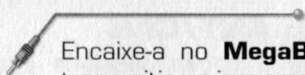
AO ABRIR A EMBALAGEM, VOCÊ ENCONTRA OS SEGUINTE COMPONENTES:

UNIDADE CENTRAL



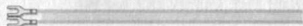
É o console do **MegaBoy**. A unidade central manda as imagens dos jogos para a TV, através de ondas de rádio. Nela estão os botões de controle.

ANTENA TRANSMISSORA



Encaixe-a no **MegaBoy** para transmitir os jogos para a TV.

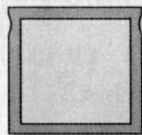
ANTENA RECEPTORA



Colocada na TV, a **Antena Receptora** melhora a qualidade das imagens e sons recebidos.

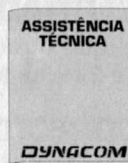
PROGRAMA EDUCATIVO

Cartucho com exercícios e jogos para você aprender e se divertir com Matemática, Inglês e Música.



FOLHETO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Mostra os endereços da rede de **Assistência Técnica** da **Dynacom**, onde você pode consertar seu **MegaBoy**.



IMPORTANTE
CUIDE BEM DO SEU MEGABOY.
NÃO DEIXE DE SEGUIR OS
CUIDADOS ABAIXO.

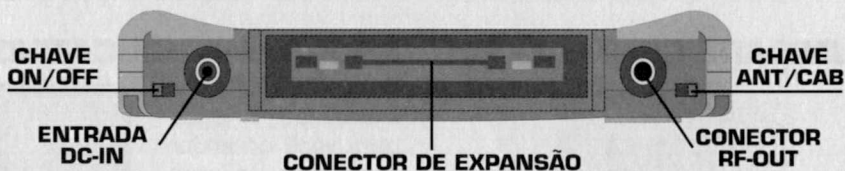
DEZ MANDAMENTOS

- 1- Leia com atenção as instruções deste manual.
2. Não coloque ou tire cartuchos com o MegaBoy ligado.
3. Retire as pilhas quando não for usar o MegaBoy por muito tempo.
4. Use somente a fonte **Mega Pack**, feita exclusivamente para o MegaBoy.
5. Não use o MegaBoy perto de fonte de calor, umidade ou luz solar direta.

DO MEGABOY

6. Não coloque objetos sobre o aparelho ou acessórios.
7. Limpe os componentes do MegaBoy apenas com um pano umedecido em água.
8. Para transportar, desconecte todas as peças e o cartucho e use a embalagem original.
9. Não tente fazer qualquer conserto no MegaBoy. Chame a Assistência Técnica Autorizada.
10. Não retire o lacre do aparelho para não perder a garantia.

CHAVES/CONECTORES



CHAVE ON/OFF

Esta chave liga (**ON**) e desliga (**OFF**) o aparelho.

ENTRADA DC-IN

Nesta entrada, você encaixa uma **Fonte Eliminadora de Pilhas** (opcional).

CONECTOR DE EXPANSÃO

É onde você encaixa o **Programa Educativo** e cartuchos Atari*.

CONECTOR RF-OUT

Neste conector, você encaixa a **Antena Transmissora**. Se preferir, use um **Cabo RF** (opcional) para ligar o **MegaBoy** diretamente à TV.

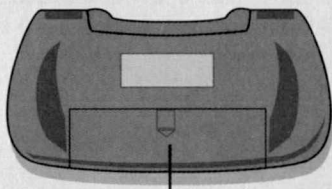
CHAVE ANT/CAB

Seleciona a opção desejada para transmissão à TV. Para transmitir via **Antena**, coloque esta chave na posição **ANT**. Se for utilizar um **Cabo RF**, coloque na posição **CAB**.

PARA LIGAR O MEGABOY

OPÇÃO 1 - PILHAS

Com a **Chave ON/OFF** na posição **OFF**, retire a tampa do compartimento de pilha. Coloque 4 (quatro) pilhas pequenas (tipo AA), **de preferência alcalinas**. Siga a direção negativo-positivo indicada e feche a tampa.

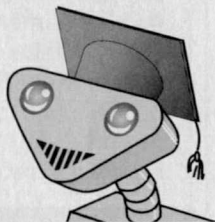


COMPARTIMENTO DE PILHAS

OPÇÃO 2 - FONTE

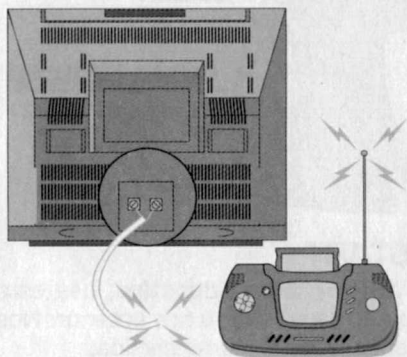
Você também pode ligar o **MegaBoy** conectando uma **Fonte Eliminadora de Pilhas Mega Pack** (opcional) na entrada **DC-IN**. Deste modo, não é preciso incluir pilhas.

A FONTE
MEGA PACK É
EXCLUSIVA
DO
MEGABOY.



PARA LIGAR NA TV

OPÇÃO 1 - CONTROLE REMOTO

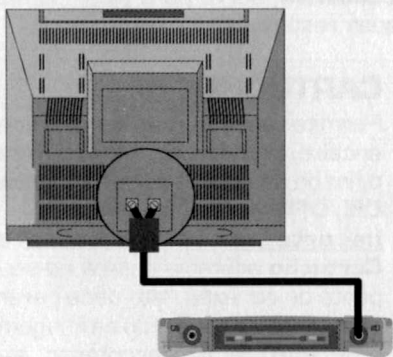


1 - Encaixe a **Antena Transmissora** no conector **RF-OUT**.

2 - Coloque a **Chave ANT/CAB** na posição esquerda (**ANT**).

3 - Encaixe a **Antena Receptora** na entrada de antena (300 OHMs VHF) de sua TV e sintonize o televisor no **canal 12 VHF**. Se a sua TV tiver uma entrada tipo F, você deverá utilizar o "balun", que é fornecido junto com o seu televisor.

OPÇÃO 2 - CABO DE RF



Para ligar o **MegaBoy** diretamente à TV por um **Cabo de RF** (opcional), siga estas instruções:

1 - Encaixe o **Cabo de RF** no conector **RF-OUT**.

2 - Coloque a **Chave ANT/CAB** na posição **CAB**.

3 - Encaixe a outra extremidade do cabo no "balun", ligue-o à entrada de antena (300 OHMs VHF) e sintonize o televisor no **canal 12 VHF**.

SOLUÇÕES DE PROBLEMAS

Alguns problemas de qualidade na imagem e no som são fáceis de resolver. Caso quaisquer destes problemas persista, contate uma Assistência Técnica.

A imagem não aparece na tela:

- as pilhas estão invertidas
- **Chave ANT/CAB** está na posição errada
- a TV não está sintonizada no canal 12 VHF

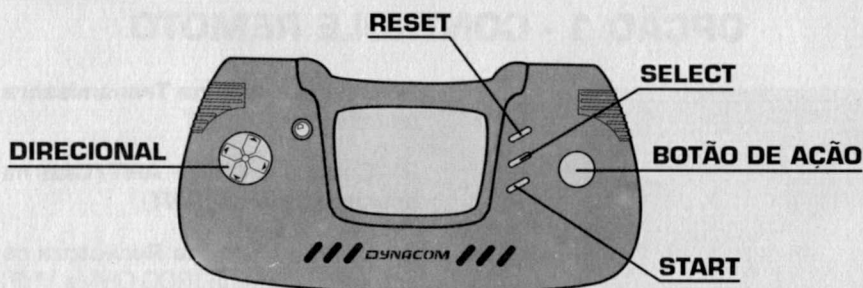
O som está distorcido ou ausente:

- o volume da TV está no mínimo
- a sintonia fina do canal 12 está ruim

A imagem está distorcida, instável ou sem cor:

- As antenas não estão bem ajustadas
- o cartucho não está bem conectado
- a **Chave ANT/CAB** está na posição incorreta
- a sintonia fina do canal 12 está ruim

PARA JOGAR



BOTÃO DIRECIONAL

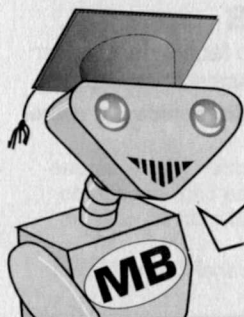
Este botão serve para mover coisas que estão na tela. No **Programa Educativo**, o **Direcional** para cima e para baixo seleciona telas, letras, números e tons musicais. Quando você aperta o **Direcional** para os lados, você anda com o cursor. Nos jogos, use o **Direcional** para movimentar a nave, o personagem ou outro objeto para qualquer lado.

RESET

Interrompe o **Programa Educativo** ou o jogo a qualquer momento e retorna para a tela de apresentação.

SELECT

No **Programa Educativo**, seleciona opções na tela dos Menus e a oitava musical.



EM CERTOS PROGRAMAS, VOCÊ AINDA PODE **DIVIDIR OS DESAFIOS COM OUTRO JOGADOR**. O PROGRAMA MOSTRA NA TELA QUE É A VEZ DO JOGADOR 1. ASSIM QUE O JOGADOR 1 "MORRER", A TELA INDICA A VEZ DO JOGADOR 2. AÍ O PRIMEIRO JOGADOR PASSA O **MEGABOY** PARA O SEGUNDO JOGADOR. E ASSIM POR DIANTE.

START

No **Programa Educativo**, use este botão para voltar à tela anterior. Nos jogos, você inicia as partidas.

BOTÃO DE AÇÃO

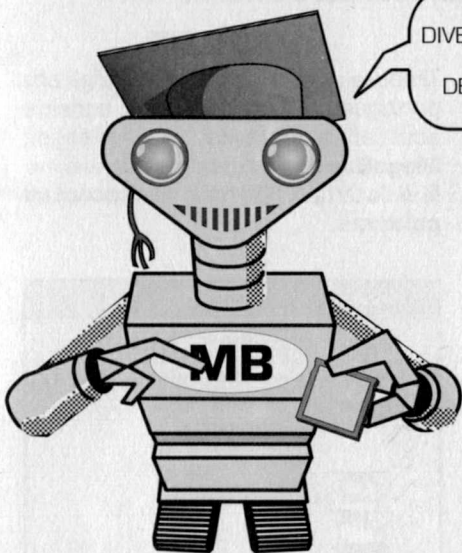
É o botão de tiro. No **Programa Educativo**, serve para pular ou fixar suas respostas.

CARTUCHO

Permite apenas um sentido de encaixe. Sem forçar, encaixe-o até o fim de seu curso e ligue a **Chave ON/OFF** na posição **ON**.

Importante: Muitas vezes o **Cartucho** acumula sujeira no seu pente de conexão. Isto pode gerar problemas de qualidade na imagem e no som. Se isto acontecer, experimente limpar o conector do **Cartucho** com um cotonete umedecido em álcool.

PROGRAMA EDUCATIVO



COM SEU **MEGABOY**, VOCÊ VAI SE DIVERTIR E APRENDER MATEMÁTICA, INGLÊS E MÚSICA. PARA ISTO, A **DYNACOM** DESENVOLVEU UM PROJETO ESPECIAL: O **PROGRAMA EDUCATIVO**.

PARA COMEÇAR

Aperte qualquer botão para entrar no Menu Principal. Escolha uma opção (Inglês, Matemática, Jogos ou Música) com o **Direcional** ou **Select** e confirme a seleção com o **Botão de Ação**.

DEMO

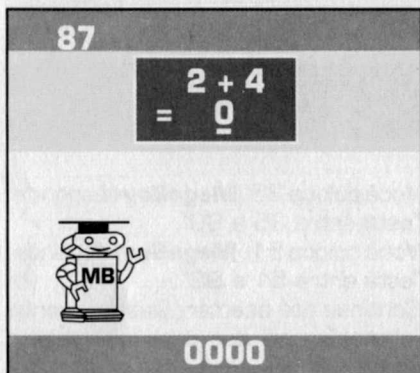
Se você não apertar nada até a terceira chamada do Professor **MegaBoy**, o Cartucho entrará automaticamente na função **DEMO** (Demonstração). Nela você verá alguns exemplos de como os programas funcionam.

MATEMÁTICA

Na opção **Matemática**, exercícios e desafios com números.

NÍVEL DE DIFICULDADE

Escolha entre os níveis **INICIANTE**, **AVANÇADO** E **MESTRE**.



EXERCÍCIOS

São mais de **um milhão**! Escolha o tipo de exercício que você quer fazer:

SOMAR

DIVIDIR

SUBTRAIR

MULTIPLICAR

DESAFIO

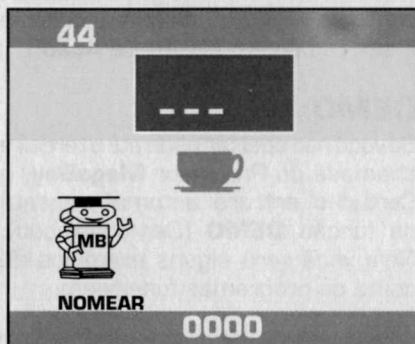
Nessa opção, o Professor **MegaBoy** vai testar sua habilidade com exercícios nas quatro operações.

INGLÊS

Selecione a opção **INGLÊS**, você pode escolher entre:

NOMEAR

Escreva o nome - em inglês - da figura que aparece na tela. Aperte o **Direcional** para cima e para baixo para escolher a letra. Você tem 99 segundos para acertar o nome e ir para a próxima figura.

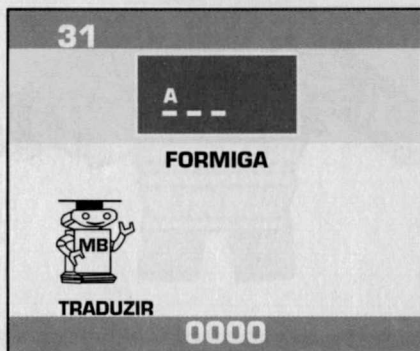


COMPLETAR

Se você já estiver dominando o inglês, que tal melhorar ainda mais aprendendo algumas frases? Elas aparecerão na tela para você completar com as palavras que aprendeu.

TRADUZIR

Traduza para o inglês as palavras em português. Caso você não consiga acertar a palavra, o Professor **MegaBoy** dirá a resposta correta, no final do tempo. São mais de **oitocentas palavras**.



ISTO OU AQUILO?

Algumas palavras têm vários significados. Exemplo: RÁPIDO, em inglês, pode ser QUICK ou FAST. O **MegaBoy** tem na memória as duas palavras e pode responder tanto QUICK quanto FAST.

JOGOS

ADIVINHA

Esta é uma brincadeira de números. Há um número secreto que o Professor **MegaBoy** escolheu. Você vai ter de adivinhá-lo de acordo com as pistas que ele for lhe dando. **Exemplo:** suponha que o número secreto seja 71.

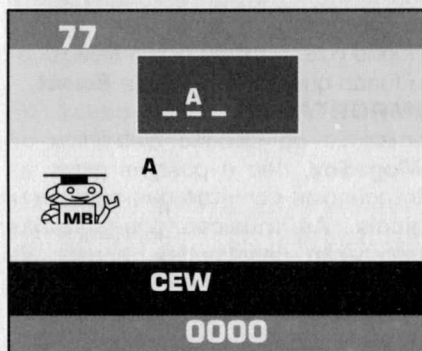
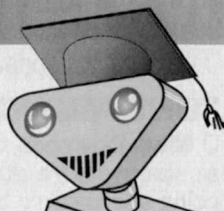
Você coloca 35. **MegaBoy** responde: "está entre 35 e 99".

Você coloca 51. **MegaBoy** responde: "está entre 51 e 99".

Continue até acertar. Quanto menos "chutes" você der para adivinhar o número, maior será a sua pontuação.

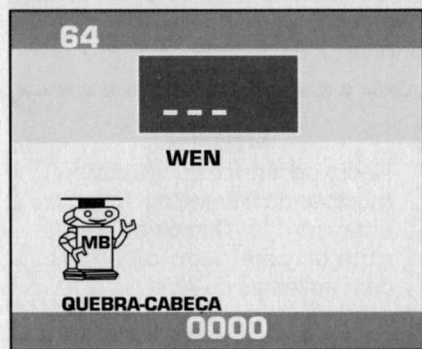
JOGOS

VOCÊ ACHA QUE JÁ ESTÁ FERA NO INGLÊS? TESTE SUA HABILIDADE NA LÍNGUA E NO GATILHO COM ESTES JOGOS.



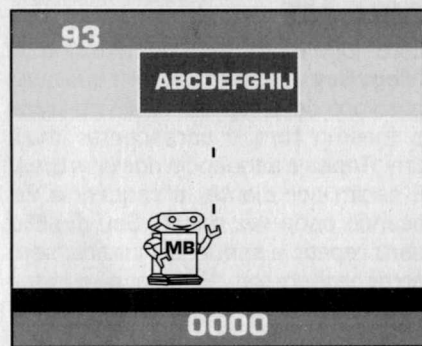
FORÇA

Você vai ter onze chances para adivinhar a palavra - em inglês - que o Professor **MegaBoy** escolheu. Use o **Direcional** para selecionar as letras. Aperte o **Botão de Ação** para fixar a letra desejada nos espaços. Se você acertar, ela vai aparecer nos espaços certos. As letras repetidas aparecerão de uma vez só. Cada vez que errar, o Professor **MegaBoy** vai perder uma parte do corpo e você, nove pontos.



QUEBRA-CABEÇA

No quadro-negro, aparecem espaços em branco e, logo abaixo, letras embaralhadas. Desembaralhe para descobrir a palavra - em inglês - que o Professor **MegaBoy** escolheu. Selecione as letras com o **Direcional** e confirme com o **Botão de Ação** nos espaços que quiser. Se acertar a palavra, você ganha pontos e passa para a próxima palavra. Se errar, você pode tentar até o tempo acabar.



CAÇA-LETRA

O Professor **MegaBoy** vai mostrar uma palavra em inglês. Você tem **dez segundos** para decorá-la, antes de entrar na galeria de tiro. As letras do alfabeto correrão na tela. Use o **Botão de Ação** para acertar as letras da palavra inicial. Cada letra que você "matar", vai aparecer na parte inferior da tela. Você tem 99 segundos para completar a palavra. Quanto mais rápido no gatilho, mais pontos.

MÚSICA

Nesta opção, você vai aprender e brincar com tons musicais.

TONS MUSICAIS

O **MegaBoy** pode tocar os tons musicais em quatro oitavas, que você escolhe apertando o botão **Select**. São representados por carinhas. Os semitons são representados por traços brancos. Com o **Direcional**, você escolhe os tons. Apertando para cima e para baixo, você pula dois tons de cada vez. Apertando para os lados, você anda de tom em tom. Aperte o **Botão de Ação** para tocá-los.

APRENDER

O **MegaBoy** tem **doze músicas pré-gravadas**, representadas por letras na parte de cima da tela. Escolha a música que quer aprender no **Demo**, usando o **Direcional**. A seguir, repita cada tom que o Prof. **MegaBoy** emitir.

MÚSICAS DO MEGABOY

- A** - DÓ RÉ MI FÁ
- B** - O POBRE E O RICO
- C** - A CANOA VIROU
- D** - MARCHA SOLDADO
- E** - QUANDO VIER A PAZ
- F** - OH, SUZANA
- G** - CIRANDA CIRANDINHA
- H** - SE ESSA RUA FOSSE MINHA
- I** - O CRAVO BRIGOU COM A ROSA
- J** - ESCRAVOS DE JÓ
- K** - PEIXE VIVO
- L** - MEU LIMÃO, MEU LIMOEIRO

COMPOR

Você pode compor uma melodia com até 48 tons. É só escolher os tons. Para ouvir sua melodia, vá até o robô, aperte continuamente o **Botão de Ação** e escute cada um dos tons escolhidos no ritmo que você quiser.

ESCALAS MUSICAIS

Há quatro fundos coloridos que indicam tons mais graves (fundo laranja ou vermelho) e tons mais agudos (fundo roxo ou azul). Para selecionar o fundo que quiser, aperte **Select**.

IMPORTANTE - Por causa da limitação do circuito eletrônico do **MegaBoy**, não é possível gerar as frequências corretas das notas musicais. As músicas pré-gravadas parecerão desafinadas, apesar de terem sido gravados na frequência mais próxima do real. O problema não deve ser considerado como um defeito. Ainda assim o programa de **Música** não perde sua finalidade recreativa: brincar com os tons.

DEMO

Nesta opção você pode ouvir as músicas do **MegaBoy**. Escolha uma com o **Direcional** para cima ou para baixo de acordo com as letras de A a L.

SIGA-ME

Este jogo é um teste de memória. O **MegaBoy** vai tocar um tom qualquer que você deve repetir. Aí ele vai tocar o mesmo tom e acrescentar mais um. Repita a sequência dos dois tons. E assim por diante, a sequência vai ficando cada vez maior. Seu desafio será repetir a sequência inteira, sem errar nenhum tom. Se errar ou apertar o **Botão de Ação**, o **MegaBoy** repete a última sequência.

PONTUAÇÃO

Todos os programas - exceto o de Música - possuem pontuação. Quanto menor for o tempo para você acertar a resposta, maior o seu número de pontos. O tempo é contado pelo marcador na parte superior da tela, indo de 99 segundos a zero. Se você acertar uma resposta no tempo 42, você ganhará 42 pontos.

Esses pontos serão somados e, no final de dez exercícios, o Professor **MegaBoy** vai dar um conceito ao seu desempenho.

Em Matemática ou Inglês, você pode receber os seguintes conceitos:

EXCELENTE Mais de 800 pontos

ÓTIMO De 600 a 799 pontos

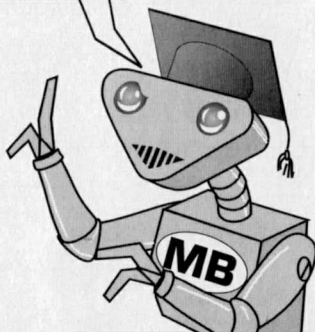
BOM De 400 a 599 pontos

REGULAR De 200 a 399 pontos

FRACO Abaixo de 200 pontos

Cada vez que você terminar uma série de dez exercícios, aperte **Start** para voltar à tela anterior e escolher o próximo exercício ou jogo. Seus pontos serão memorizados em um **placar geral no Menu Principal**.

CUIDADO!
SE VOCÊ APERTAR O
BOTÃO **RESET**, TO-
DOS OS PLACARES
SERÃO ZERADOS.



CERTIFICADO DE GARANTIA

Todos os produtos **DYNACOM** são garantidos contra quaisquer defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias a partir da data de aquisição. A **DYNACOM** se compromete a reparar sem ônus para o consumidor, quaisquer produtos apresentados como defeituosos, no prazo da garantia, desde que entregues livres de despesas de remessa aos postos de serviços autorizados. Esta garantia não abrange defeitos decorrentes de uso indevido, negligência ou abuso do usuário, peças que sofrem desgaste natural (conectores e soquetes), violação e/ou conserto por pessoa não autorizada. Também não estão incluídos nesta garantia os circuitos integrados, semicondutores e cristais. Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Serviço Autorizado munido da nota fiscal comprobatória da compra para obter os serviços cobertos por esta garantia.

***ATARI** é marca registrada da Atari Corp. USA

ÍNDICE DE PALAVRAS

AQUI ESTÃO AS PALAVRAS EM INGLÊS DO PROGRAMA EDUCATIVO:

(Elas estão organizadas em grupos de 3, 4, 5 e 6 letras - em ordem alfabética.)

AGE	MAY	BEAR	FARE	LACE	PEAR	STAR	ARROW	ENEMY	MUSIC	SNACK	WATER	DOCTOR	PIGEON
AIR	NET	BEER	FARM	LADY	PEEL	STAY	ASHES	EQUAL	NEVER	SNAKE	WHALE	DONKEY	PILLOW
ALL	NEW	BELL	FALL	LAKE	PILL	STEP	BAKER	EXACT	NIGHT	SNORE	WHEAT	DOUBLE	PIRATE
ANT	NUN	BELT	FEAR	LAMB	PINK	STOP	BASIN	FAIRY	NOISE	SOCKS	WHEEL	DRAGON	PLANET
APE	OIL	BEST	FEEL	LAND	PIPE	SUIT	BEACH	FAITH	NORTH	SOUND	WHERE	EFFECT	POCKET
ARM	OLD	BIKE	FIND	LAST	PLAY	SWAN	BEARD	FALSE	NURSE	SOUTH	WHICH	ENERGY	POISON
BAG	ONE	BIRD	FIRE	LATE	POEM	SWIM	BELLY	FANCY	OCEAN	SPACE	WHITE	ENGINE	POLICE
BED	OUR	BLOW	FISH	LEAF	POET	TAIL	BELOW	FAULT	ONION	SPARK	WIDOW	ENOUGH	POSTER
BEE	OUT	BLUE	FIVE	LEAP	POOL	TAKE	BLACK	FEVER	ORDER	SPEAK	WITCH	ERASER	POTATO
BIG	OWL	BOAT	FLAG	LEFT	POOR	TALK	BLADE	FIGHT	ORGAN	SPEND	WOMAN	FAMOUS	POWDER
BOW	PAN	BODY	FLAT	LENS	POPE	TALL	BLIND	FLAME	OTHER	SQUID	WORLD	FATHER	PRAYER
BOX	PAY	BONE	FLEA	LESS	PRAY	TAPE	BLINK	FLASH	PAINT	STAGE	WRONG	FAWCET	PRETTY
BOY	PEN	BOOT	FOLD	LIFE	PULL	TAXI	BLOOD	FLOAT	PANTS	STAIR	YOUNG	FEMALE	PRIEST
BUS	PIE	BOSS	FOOL	LIKE	PUMP	TEAM	BOARD	FLOOR	PAPER	STAMP	ZEBRA	FINGER	PRINCE
CAP	PIG	BULL	FOOT	LINE	PURE	TENT	BREAD	FLUTE	PARTY	START	ANIMAL	FINISH	PROFIT
CAR	POT	CAGE	FORK	LION	PUSH	TEST	BREAK	FRESH	PASTE	STATE	ATATUE	FLIGHT	PURPLE
CAT	PUT	CAKE	FOUR	LIST	RAIN	TEXT	BRICK	FRONT	PEACE	STEAK	AUTUMN	FLOWER	RABBIT
COW	RAW	CALL	FREE	LOCK	RAVE	THAT	BRIDE	FRUIT	PEARL	STEAL	AVENUE	FOLLOW	REASON
CRY	RAY	CARD	FROG	LONG	READ	THEY	BROWN	GHOST	PIANO	STEAM	BANANA	FOREST	RESCUE
CUP	ROW	CHIN	FULL	LOOK	REEL	THIN	BRUSH	GIPSY	PIECE	STEEL	BANNER	FRIDAY	RETURN
DAY	RUG	CITY	GAME	LOSE	RENT	THIS	CAMEL	GLASS	PILOT	STIFF	BARREL	FRIEND	ROCKET
DOG	RUN	CLUB	GATE	LOVE	RICE	TOAD	CANDY	GLOVE	PLACE	STINK	BASKET	FUTURE	SCHOOL
DRY	SAID	COAL	GIFT	LUCK	RICH	TOWN	CANCE	GOOSE	PLANE	STONE	BEACON	GARLIC	SCREAM
EAR	SAW	COAT	GIRL	LUST	RIDE	TREE	CHAIR	GRAPE	PLANT	STORE	BEATLE	GENIUS	SECOND
EAT	SEA	COCK	GLUE	MAID	RING	TRIP	CHALK	GRASS	PLATE	STOVE	BEAUTY	GRAPES	SECRET
EGG	SEE	CODE	GOAT	MAID	RISK	TRUE	CHEAP	GREEK	PLIER	SUGAR	BEFORE	GUITAR	SHADOW
END	SEA	COIN	GOOD	MAKE	ROAD	TURN	CHESS	GREEN	POINT	SWEAR	BETTER	HAMMER	SIGNAL
EYE	SHE	COLD	HALL	MALE	ROOF	TYRE	CHEST	GROUP	POWER	SWEAT	BITTER	HANDLE	SILVER
FAN	SHY	COMB	HALF	MANY	ROOM	UGLY	CHIEF	GUIDE	PRICE	SWEET	BLOUSE	HANGER	SINGER
FAR	SIN	COPY	HAND	MARE	ROOT	VASE	CHILD	GUILT	PRIZE	SWIFT	BOTTLE	HEALTH	SISTER
FAT	SIT	CORN	HARD	MATE	ROPE	VEIN	CLEAN	HAPPY	PURSE	TABLE	BRANCH	HUNGER	SLEEVE
FEW	SIX	CRAW	HATE	MEAT	ROSE	WALK	CLEAR	HEART	QUEEN	TASTE	BREAST	INDIAN	SMOOTH
FLY	SPY	CUBE	HAWK	MESH	SAFE	WALL	CLEAR	HEAVY	QUICK	TEETH	BRIDGE	INSECT	SPIDER
FOG	SUM	DARK	HEAD	MILK	SAIL	WANT	CLOTH	HELLO	QUIET	THIEF	BRIGHT	INSIDE	SPRING
FOR	SUN	DEAD	HEAR	MILL	SALE	WASH	CLOUD	HONEY	RADIO	THIGH	BUBBLE	JUNGLE	SQUARE
FOX	TEA	DEAF	HEAT	MIND	SALT	WAVE	CLOWN	HORSE	READY	THING	BUCKET	LAGOON	STATUE
FRY	TEN	DEBT	HELP	MINE	SAME	WEAK	COLOR	HOUSE	RIGHT	THINK	BUTTER	LEADER	STREET
GAY	TIE	DEEP	HERE	MINT	SAND	WEAR	COVER	HURRY	RIVER	THREE	CANARY	LESSON	STRING
GOD	TIN	DICE	HERO	MOON	SEAL	WEEK	CRAZY	JUICE	ROAST	THROW	CANDLE	LETTER	STRONG
GUN	TOD	DIRT	HIGH	MORE	SHIP	WHEN	CREAM	KNIFE	RULER	THUMB	CARROT	LITTER	SUMMER
HAT	TOY	DISC	HILL	MULE	SHOE	WIFE	CROWN	LARGE	SAIN	TIGER	CASTLE	MARKET	SUNDAY
HOT	TRY	DISH	HINT	NAIL	SHOT	WILL	DANCE	LAUGH	SALAD	TODAY	CHANGE	MIDDLE	TEMPLE
HOW	TWO	DOLL	HOLE	NAME	SHUT	WIND	DELAY	LEAVE	SAUCE	TOOTH	CHEESE	MINUTE	THANKS
HUG	WAR	DOOR	HOME	NEAR	SICK	WINE	DEVIL	LEMON	SEVEN	TORCH	CHERRY	MIRROR	THIRTY
HUT	WAX	DOWN	HOOK	NEST	SIDE	WISH	DIARY	LIGHT	SHAPE	TOUCH	CHURCH	MONDAY	THOUGH
ICE	WHO	DRUM	HORN	NINE	SILK	WITH	DIRTY	LUNCH	SHARP	TOWEL	CIRCLE	MONKEY	THROAT
ILL	WIN	DUCK	HUNT	NOSE	SINK	WOLF	DIZZY	MAGIC	SHEEP	TOWER	COFFEE	MOTHER	TISSUE
INK	YES	DUST	IRON	NOTE	SKIN	WOOD	DOUBT	MARCH	SHELL	TRAIN	COPPER	MUSEUM	TOMATO
JAM	YOU	DUTY	JAIL	ONLY	SLAP	WOOL	DREAM	MARRY	SHIRT	TRAMP	CORNER	NATION	TONGUE
JAR	ZOO	EACH	JOIN	OPEN	SLIM	WORK	DRESS	MAYBE	SHORT	TRASH	COTTON	NEEDLE	TRAVEL
JET	ALSO	EASY	JOKER	OVEN	SLOW	YEAR	DRILL	MAYOR	SINCE	TRIBE	COUPLE	NOTICE	TURKEY
KEY	AUNT	ECHO	JULY	OVER	SNOW	ZERO	DRINK	MELON	SIREN	TRICK	COUSIN	NUMBER	TURTLE
LAP	BABY	ENVY	KICK	PACK	SOAP	ABYSS	DRUNK	MERCY	SKIRT	TROOP	CRADLE	OYSTER	TWELVE
LAW	BALD	EXIT	KILL	PAGE	SOFA	AFTER	DWARF	MODEL	SKULL	TRUNK	DANGER	ORPHAN	TWENTY
LAY	BALL	FACE	KING	PAIN	SOFT	ALIVE	EAGLE	MONEY	SLEEP	UNCLE	DECADE	PACKET	VELVET
LEG	BAND	FAIL	KISS	PAIR	SONG	ANGEL	EARLY	MONTH	SUICE	UNTIL	DETAIL	PENCIL	VICTIM
LOW	BANK	FAIR	KITE	PALE	SOON	ANGRY	EARTH	MOUSE	SMELL	VALUE	DETOUR	PEOPLE	WEAPON
MAD	BATH	FALL	KNEE	PARK	SOUL	APPLE	ELBOW	MOUTH	SMILE	VISIT	DINNER	PEPPER	WEIGHT
MAN	BEAM	FAME	KNOW	PAST	SOUR	APRON	EMPTY	MUMMY	SMOKE	VOICE	DIRECT	PERSON	WINDOW

DYNACOM

CAIXA POSTAL 54111 - CEP 01296-970 - SÃO PAULO - SP